

REV'n'GE!

#132

Retro Emulator Vision and Game

KNI
SIMD

Exodus: The Last War

Strategico in tempo reale per Amiga 1200/4000 su CD-ROM

TerrameX

Un'avventura arcade davvero bella e divertente

ALTRE RECENSIONI: Move: the Ultimate Challenge * Mr. Freeze * Gabrielle * Red Lights of Amsterdam * Wrath of Denethenor * Rally Speedway * Zodiac * Glass Buttock of Tharg * Puzzle Bobble * Rick Dangerous (AGA, Beta) * Labyrinth * Spiderbot * Commando * Triple Command * Birds of Prey * Oscar * Luxsor * Pinball Fantasies * Designasaurus

RECENSIONI CONSOLE: Lotus Trilogy * Metal Slug: 2nd Mission * Lion King

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis





EDITORIALE NUMERO 132

Questo numero primaverile mi piace molto più di tanti altri anche perché ho trovato un gioco per Amiga che mi ha fatto riempire tre pagine e non succedeva dal 2014-2015 quando facevo recensioni e comparazioni. Diciamo che io preferisco scrivere poco per farvi venire voglia di andare a recuperare il gioco e provarlo. In passato c'erano riviste che trattavano un argomento così a fondo che quando finivo di leggere non compravo più il perché sapevo già tutto e mi scappava la voglia.

Ottima scelta anche i ripescaggi (be in realtà sono quasi in sequenza dei vecchi numeri) con dei titoli interessanti che ho riscritto, riveduto e giudicandoli un po' meglio. Una volta ero molto severo nei voti e bastava veramente poco per perdere una medaglia d'oro. Riprovandoli dopo tanto tempo il giudizio è diverso, tuttavia, cerco di rimanere in linea con il passato perché sono dei ripescaggi di vecchie recensioni.

Per l'hardware ho scovato delle vecchissime recensioni di hardware per Amiga che potrebbero riempire un po' le ultime pagine.

Buona lettura



Rescuing Orc - Commodore 64

Un gioco di piattaforme uscito nel 2017 in cui il biscottone viene sfruttato bene, almeno dal punto di vista estetico. Il resto nella recensione.



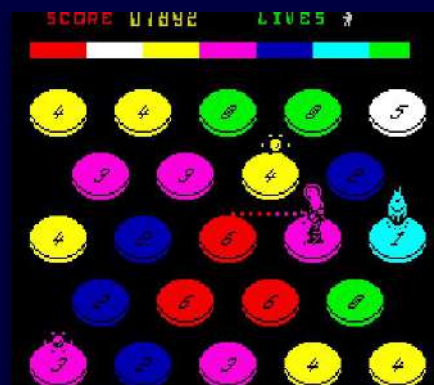
Frost Byte - Amstrad CPC

Un altro gioco di piattaforme che ci giocavo sul Commodore 64, ma in questo numero leggerete la recensione per l'Amstrad. Era interessante e carino per il fatto che voi siete una specie di molla con un modo di muoversi diverso dal solito.



Freedom Fighter - Amstrad CPC

Ancora un gioco per Amstrad e questa volta è uno sparatutto a scorrimento verticale.



Disco Dan - Zx Spectrum

Dal nome e dalle immagini sembra un gioco musicale, ma in realtà è molto più simile a Q*Bert.



H.M.S. Cobra - Thomson MO6

E' uno strategico di guerra in vecchio stile pieno di comandi in cui dovrete gestire un certo numero di navi in ogni loro fase.

Interfaccia semplice, ma le tantissime opzioni e sotto opzioni lo rendono veramente complicato.



Gunship 2000 - Ripescaggio

Ecco uno dei prossimi ripescaggi e che segue Gunship recensito nel numero 131.

Un simulatore di elicottero molto curato principalmente nell'abitacolo, ma anche con qualche novità nella grafica poligonale.



Campaign - Atari ST

Uno strategico di guerra che oltre ad avere una mappa 2D molto dettagliata per pianificare le battaglie ci sono anche le fasi di combattimento in una grafica poligonale in 3D.



Image Fight - NES

Un bel sparattutto a scorrimento verticale vecchio stile con tanti potenziamenti e boss di fine livello.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

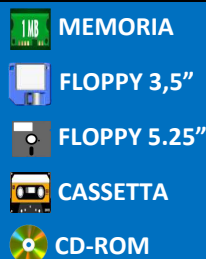
- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



commento	
ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
LONGEVITA'	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



MEDAGLIE

Gold

Silver

Bronze

Sommario Numero #132**Marzo 2022**

Birds of Prey	Amiga / DOS	32-33
Commando	Videoton TV Computer	26
Designasaurus	Apple IIGS	41
Exodus: The Last War	Amiga 1200/4000	18-20
Gabrielle	Amstrad CPC	11
Glass Buttock of Tharg	Atari ST	21
KN1	Hardware	46
Labyrinth	Commodore PET	25
Lion King	Master System	39
Lotus Trilogy	CD32	38
Luxsor	FM77AV	35
Metal Slug: 2nd Mission	Neo Geo Pocket Color	38-39
Move: The Ultimate Challenge	Commodore 64	9
Mr. Freeze	Commodore 64	10
Oscar	Amiga/DOS/SNES	34
Pinball Fantasies	Amiga/DOS/SNES	36
Puzzle Bobble	Commodore 64	23
Rally Speedway	Atari 8-Bit	15
Red Lights of Amsterdam	MSX2	13
Rick Dangerous (AGA, Beta)	Amiga 1200/4000	23
Spiderbot	Commodore 128	25
Terramex	ZX Spectrum	12
Triple Command	Tomy tutor	26
Wrath of Denethenor	Apple II	14
Zodiac	Commodore 16	16

8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT

IMMUNE THE ULTIMATE CHALLENGE

C'è anche la musica a farvi da accompagnamento che fa il suo dovere anche se per il tipo di gioco forse il silenzio aiuterebbe di più a concentrarvi. La sua qualità è, tuttavia, molto buona.

E' un gioco di relativa tranquillità perché non ci sono battaglie, non ci sono guerre, non c'è l'eroe solitario che deve salvare l'universo da qualche entità maligna. Si tratta di un puzzle-game sulla falsariga di *Puzznic* in cui dovete superare un certo numero di livelli (dovrebbero essercene abbastanza per tenervi occupati per un po' di tempo) distruggendo dei mattoncini che hanno al loro interno degli oggetti colorati e

do) ci sono 3 mattoni dello stesso tipo e quindi dovete muovere altri mattoni per riuscire in un colpo solo a distruggere questi tre uguali.

Non è facile anche perché dovete ripulire lo schermo entro un certo limite di tempo e per rendere le cose ancora più complicate avete solo 3 tentativi.

Rilassante quanto volete rispetto ad un gioco di guerra o di azione frenetica, però comunque con l'ansia del tempo e di tentativi limitati, il vostro scopo principale è quello di fare punti per mettere il vostro nome in classifica.

La giocabilità è molto buona dato che non richiede uno studio approfondito e quindi appena muovete il puntatore sullo schermo

con delle forme particolari per riconoscerli subito.

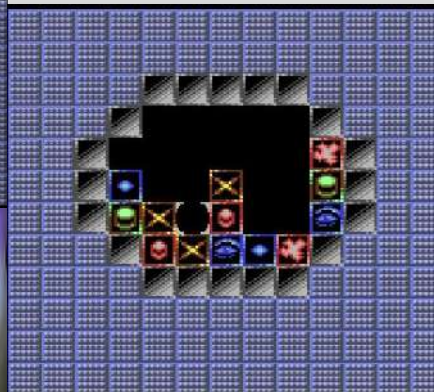
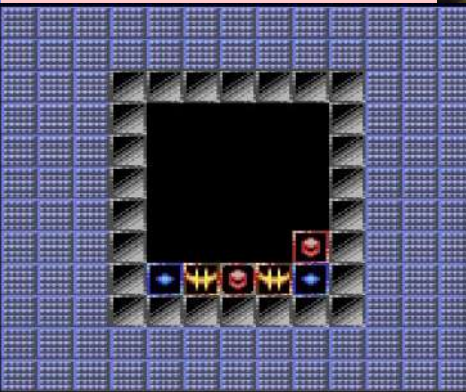
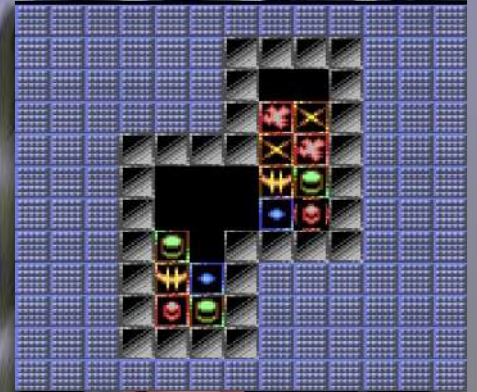
La meccanica di gioco è quella di usare un puntatore sullo schermo, selezionare uno alla volta un mattoncino e farlo collidere con un altro uguale per distruggerlo. I livelli sono costruiti per farvi faticare parecchio perché alcuni di questi sono incastrati tra altri mattoni diversi e dovete fare in modo di distruggere le coppie altrimenti se ve ne rimane uno sullo schermo avete perso e dovete riprovare.

In alcuni livelli (ma già dal secon-

sapete già cosa fare.

L'unica attenzione è, pure tenendo conto del tempo, non fare mosse azzardate e guardare la disposizione di questi mattoncini.

Tecnicamente fatto bene, niente di sbalorditivo con una grafica curata nel disegno di questi mattoncini.



E' vero che guardando le immagini sembra un titolo senza alcuna pretesa, un clone che, tuttavia, risulta essere molto buono da ogni punto di vista e piacevole da giocare.

E' una valida alternativa a *Puzznic* e forse la semplicità di accesso al gioco e ai vari livelli vi invoglia a giocarlo.



Silver

1994, CP VERLAG

GRAFICA	8
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2



Non è uno dei nemici di Batman, ma è un gioco di piattaforme dove regna il freddo più assoluto e ogni cosa è ghiacciata e questa sensazione è ancora più forte perché la grafica è tutta basata sul colore che di solito si usa per rappresentarlo: blu e tutte le sue sfumature. Vi trovate all'interno di un gigantesco frigorifero (e non chiedetemi come e perché?) con lo scopo di scongelare tutti i sei scompartimenti usando un interruttore che si trova all'ultimo piano. Avete un'arma che può sembrare dal disegno un lanciafiamme, ma in realtà è un respingente e serve per allontanare temporaneamente i nemici. Trovarsi dentro un frigorifero è strano già di per sé e in più ci sono dei nemici che dovete evitare a tutti i costi. Alcuni sono in tema come cubi di



ghiaccio e cibo e poi ce ne sono altri come robot e un raggio laser che è inerme quando vi spostate per i vari



piani e si attiva solo quando salite o scendete dalle scale (ed è l'unico momento in cui siete vulnerabili a quest'arma).

La meccanica di gioco, tutto sommato, è abbastanza semplice perché iniziando dal primo piano dello scompartimento dovete raggiungere quello più alto e attivare l'interruttore che scongela lo scompartimento.

Non c'è obbligo di scongelare una stanza per procedere ad un'altra e potete visitarle tutte e decidere da quale iniziare.

Per passare da uno scompartimento ad un altro dovete farlo solo nel piano dove c'è la freccia.

E' un gioco di piattaforme, tuttavia, condito con una buona dose di strategia spicciola, ma decisamente funzionale per i vostri scopi.

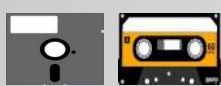
Nel gioco siete accompagnati dalla bellissima e ottimamente ben suonata "Aria sulla Quarta Corda" di Bach che è perfettamente in tema.

Non me lo ricordavo, ma appena caricato mi sono trovato davanti ad un titolo che giocavo anni fa sul C64 e mi piaceva tantissimo anche per la musica davvero ottimamente suonata dal SID. Grande giocabilità con una dose essenziale di tattica e strategia.

Gold

1984, FIREBIRD

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



dovete anche colpirli tante volte prima di distruggerli.

Se la giocabilità e longevità sono assenti, devo dire che la grafica è davvero bella per il vostro personaggio, per le piattaforme, le statue e anche una bella immagine per lo sfondo che sembra digitalizzata per dare più profondità al luogo dove vi trovate.

Il sistema di controllo poteva essere fatto meglio.

E'

esattamente quello che avevo immaginato nelle anteprime dello scorso numero ed è un gioco di piattaforme con un personaggio biblico.

La terra è stata completamente distrutta da un olocausto nucleare e tutti i suoi abitanti sono stati annientati. Non c'è più nessuno in vita, a parte, le anime di queste persone che sono rinchiusi in una sala in attesa del giudizio finale: paradiso o inferno.

L'attesa per queste anime è stata lunga, sono passati migliaia di anni da quando i loro corpi sono morti e ora dal cielo arrivate voi, l'angelo Gabrielle (siete un bellissima creatura femminile che sembra un mix tra Sabrina e Samantha Fox), che deve trovare la chiave per entrare in que-



sta sala e portare in salvo le anime che si sono pentite.

Pur di una bellezza che va oltre quella umana, siete una guerriera che deve combattere per farsi strada tra i demoni e dei robot che vogliono portare le anime all'inferno.

Dato che la battaglia si svolge sulla terra, che è distante dal paradiso, non siete in grado di volare all'infinito e le ali vi permettono di salire più facilmente su alcune piattaforme.

Avete tantissime vite a disposizione, altre ne ricevete trovando le Fiaccole e dei robot a forma di UBI, il Cuore e la Croce sono delle Smart Bomb che distruggono tutti i robot sullo scher-



mo. Gli oggetti che dovete trovare per finire il gioco sono un detonatore e la chiave.

Giocabilità da incubo perché è inesistente. Vi muovete a scatti, quando ci sono troppi nemici sullo schermo rallenta ulteriormente, nemici che vi distruggono molto velocemente e anche se non rinascono quasi subito, ce li avete sempre intorno.

Finché avete le Smart Bomb riuscirete a distruggere tutti i nemici e poi dovete cercare di trovarne altre e per fortuna in ogni schermo c'è sempre qualcosa da prendere, tuttavia, con nemici che non vi danno tregua.

Questi ultimi sono molto resistenti e

Da dimenticare!

La grafica inganna perché sembra un ottimo gioco di piattaforme, tanti colori, anche una buona definizione, ma poi tutto crolla quando iniziate a giocare.

La velocità inizialmente sembra normale, ma poi quando entrate in un corridoio senza nemici la velocità accelera e questo fa capire che quando in una stanza ci sono oggetti e nemici il CPC è in crisi.

Sonoro pessimo durante il gioco, carino con il titolo.

1987, UBISOFT

GRAFICA	10
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5



Un' avventura punta e clicca a tutti gli effetti perché ci sono oggetti da prendere, mettere nell'inventario e usarli al momento opportuno ed è anche un gioco di piattaforme con visuale laterale a scorrimento multiplo.

Il professore Renegade ha previsto che in 30 giorni la Terra verrà distrutta da un asteroide e per salvarla dovete andare a cercarlo in un territorio impervio tra le montagne Tibetane con strane creature letali e un ambiente estremamente pericoloso. Per salvare la terra dovete aiutare il professore e creare uno scudo orbitale che richiede degli oggetti da trovare.

Il gioco è strano per l'ambientazione e



anche per gli enigmi che dovete superare usando degli oggetti che molto spesso sono fuori posto per dove vi trovate e alcuni enigmi sono così difficili tanto che nella scatola del gioco oltre alle mappe erano indicati gli oggetti utili al fine di terminare la missione.

Prima di iniziare a giocare dovete scegliere tra cinque personaggi, già di

per se molto buffi, e poi esplorare l'ambiente per trovare oggetti utili per



un inventario molto particolare, capace di tenere tantissimi oggetti.

Oltre ad avere degli aiuti su carta, ce ne sono degli altri durante il gioco. Se non sapete cosa fare, premendo il tasto "T" (pensare) vi viene suggerito l'oggetto che dovete trovare per poter risolvere un enigma o superare un baratro.

Tra gli oggetti alquanto strani c'è l'aspirapolvere che lo usate per volare e poi l'ombrello che vi serve per evitare di morire cadendo da altezze troppo elevate.

Alcuni oggetti li usate automaticamente la prima volta, poi successivamente dovete manualmente attivarli come l'aspirapolvere e l'ombrello.

Quando trovate la mongolfiera, non potete usarla perché vi mancano le istruzioni. Premendo "T" lui vi indica l'oggetto che dovete avere e attivare. Se perdete una vita in uno schermo e non avete un oggetto per ritornarvi, avete perso e dovete ricominciare da capo.

Un gioco davvero favoloso per come sono creati gli oggetti per risolvere degli enigmi.

Non importa se non c'è la musica, non importa se la grafica è trasparente e soffre del color-clashing perché il dettaglio è elevato.

La giocabilità è eccellente pur con una difficoltà elevatissima. Un gioco che dovete avere nella vostra ludoteca.

Gold

1987, GRANDSLAM

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9



VM18

MSX2



Un altro nome per il classico Strip Poker in questa edizione per MSX2.

La città Olandese è famosa per i suoi locali notturni e quale miglior scenario per questo gioco di carte con lo scopo di spogliare la vostra avversaria, ma anche di



riuscire a vincere tentando la fortuna e la bravura di saper gestire il denaro a disposizione.

Il Poker è un gioco d'azzardo perché oltre a scommettere del denaro bisogna tentare di vincerne costringendo l'avversario a sbagliare facendo credere che avete delle combinazioni vincenti quando invece non avete nulla.

Avete cinque carte a testa, da un mazzo di 52 carte (senza jolly) e

potete cambiarle anche tutte una volta sola per ogni partita per cercare di avere delle combinazioni vincenti. A partire dal punteggio più basso potete trovare: **Coppia** (due carte dello stesso genere); **Doppia Coppia** (due Coppie); **Tris** (formato da tre carte dello stesso tipo); **Colore** (cinque carte dello stesso colore); **Full** (formato da un Tris e una Coppia); **Poker** (formato da quattro carte dello stesso tipo); **Scala Reale** (una scala formata da cinque carte in sequenza dello stesso seme).

In questo Strip Poker ci sono queste regole e quando la vostra avversaria perde molti soldi è costretta a spogliarsi un po' alla volta rimanendo poi nu-

da.

Di solito questi videogiochi sono abbastanza soft nel senso che il nudo non è mai volgare perché è tutto virtuale e lo scopo principale è anche cercare di avere belle combinazioni. Ad un certo punto tutto il resto passa in secondo piano e resta il gioco puro e semplice. Voi non potete scegliere quanti soldi puntare e ne usate quanti ne usa la vostra avversaria. Questo sistema facilita le cose lasciandovi solo la gestione delle carte.

L'MSX2 viene sfruttato bene nella musica (c'è anche un po' di parlato) e nella qualità delle immagini che sono digitalizzate. Ottimo anche il disegno delle carte.

La difficoltà varia dall'essere abbastanza ben calibrata al computer che bara come vedrete nel trailer video.

Lo "Strip" attira inizialmente, ma poi è la soddisfazione di battere il computer che vi piacerà di più.



Gold

1986, EAGLESOFT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



battere.

Il sistema vi viene in aiuto perché vi suggerisce i tre tasti "AIM" da premere durante l'attacco. **A** inizialmente sembra non essere associato a nulla, **I** è l'attacco alto e **M** è l'attacco basso. Che cosa vuol dire? Gli animali sono più bassi di voi e quindi dovete usare "M", mentre i guerrieri che sono della vostra altezza dovete usare "I".

Io credo che questo sistema sia complicato anche per Sierra e davvero non concepisco questo sistema di usare i tasti in questo modo. I tasti cursore "su" e "giù" sono usati per l'attacco rispettivamente "destra" e "sinistra". Freccia destra e sinistra non sono associati a nulla. E così per tutte le altre posizioni dei nemici rispetto a voi.

E' un RPG 2D classico di Sierra Online che ripropone il suo genere di punta, *Ultima*, anche in questa avventura con una visuale dall'alto e una mappa generica e stilizzata che mostra vari scenari in cui interagire per adempiere a varie missioni.

Voi vivete nel regno di Deledain che è diviso in quattro grandi regioni, ciascuna delle quali è guidata da un Lord. Un giorno uno di loro, assetato da un oscuro potere vuole conquistare l'intero regno sconfiggendo i suoi rivali delle altre regioni portando paura nella popolazione. Il vostro scopo principale è sconfiggere questo Lord oscuro e riportare la pace nel regno.

ne, ossia di ripulire gli scenari dai malvagi viaggiando tra una regione e l'altra grazie a dei portali magici che sono nascosti nella mappa. Avete già una impostazione della vo-

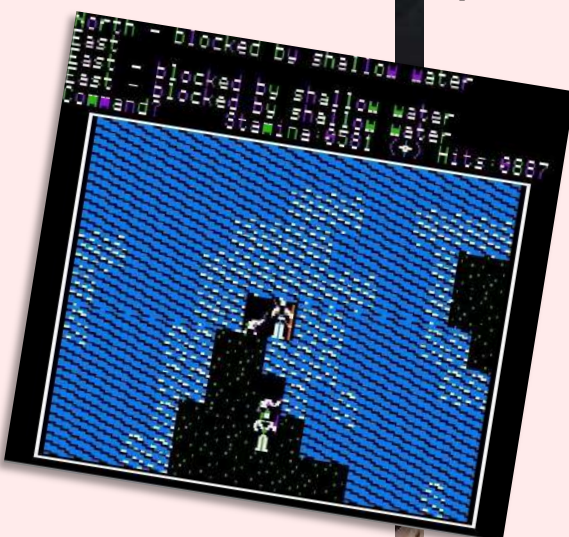


stra energia e forza, tuttavia, durante l'esplorazione potete imparare fino a 10 magie.

Il problema di questo titolo è che si gioca esclusivamente con la tastiera e la usa tutta e i tasti sono messi davvero male perché sono atipici anche per la Sierra e non capisco questo sistema. Per muovervi dovete usare i tasti "I, J, K, M" e poi per combattere dovete premere quattro tasti specifici in base alla direzione del nemico. Se quest'ultimo si trova a destra dovete premere il tasto che attiva l'attacco in quella direzione.

Avete tasti movimento un po' strani e quelli di attacco sono ancora più strampalati sulla tastiera e quando siete accerchiati dai nemici dovete premere i vari tasti per com-

E' un buon RPG in stile Ultima con una grafica colorata e stilizzata nello stesso stile. Lento ad avviarsi perché bisogna aspettare che quella specie di animazione del titolo si stabilizza da sola e anche questa non l'ho capita. 2 dischi su entrambi i lati (il gioco ve li chiede da 1 a 4 e inizialmente è un po' stressante, ma è fatto bene per la gestione degli scenari). Tecnicamente buono come lo era Ultima a parte la tastiera davvero orrenda.



E' un RPG semplice perché il personaggio viene creato a caso semplicemente dandogli un nome e poi iniziate subito la vostra missio-



1987, SIERRA ONLINE

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



JOHN ANDERSON'S RALLY SPEEDWAY

COPYRIGHT 1983 BY:
ADVENTURE INTERNATIONAL
ALL RIGHTS RESERVED

Ottimo sistema di guida che tuttavia può diventare stressante perché rimanere sulla strada è quasi impossibile.

Con la Sandbox è tutto bello, ma non è divertente, mentre con Real Life è impossibile.

L'unico compromesso è imparare con l'accelerazione massima più bassa (40 mph) e la velocità lenta.

Dopo diverse partite riuscirete a stare in pista, ma il gioco è stato pensato ad una sfida per due giocatori. Da soli vi annoiate.

Rally Speedway è una corsa automobilistica con visuale dall'alto con lo scopo di fare delle corse e arrivare al traguardo il più velocemente possibile (*guarda un po' che novità!*).

Come dice il nome sono corse di Rally in vari tipi di terreno e pieno di ostacoli e c'è un solo tracciato che in base a come lo impostate vi darà varie emozioni. Se non vi basta, potete crearne di nuovi grazie ad un potente editor, il "Trax-Construct".

Non vi spaventate quando finisce il caricamento perché avete davanti a voi una schermata con tantissime opzioni dato che la corsa è fortemente personalizzabile per poi vederne gli effetti durante la gara.

Da questo menu potete scegliere la strada asciutta, bagnata, ghiacciata oppure di impostare la corsa come "Real Life" che rende le condizioni della strada e degli ostacoli che in-



varie penalità che ci sarebbe con l'altra opzione.

In molti giochi arcade di questo tipo le auto hanno solo due marcie per la velocità; in Rally Speedway ne avete tre, ma in realtà non le potete usare durante la gara, ma solo impostarle nel menu delle opzioni e non potete più modificarle durante la corsa.

Tra le altre varie opzioni di personalizzazione c'è la scelta dell'accelerazione massima tra una lenta, una normale e una veloce. In più dovete scegliere anche il limite di velocità in MP/H.

Non conoscendo come funziona e impostando "strada asciutta", "velocità normale", "Real Life" e "80 mph" è traumatico perché non riuscite a stare sulla strada che sono strettissime e al più piccolo incidente l'auto esplode, il pilota fugge in fiamme (ma tranquilli che usa una tuta ignifuga) e poi si arrabbia molto con voi.

La guida è diversa da ogni altro gioco di questo tipo: l'auto raggiunge la massima velocità che avete impostato in modo automatico e voi potete solo decidere di rallentare nelle curve; l'auto riaccelera da sola quando lasciate il pulsante del freno.

Tecnicamente eccellente con una grafica coloratissima, animata bene in ogni parte e scorrimento molto fluido. Dall'altra parte una giocabilità che lascia un po' l'amaro in bocca per il fatto che è difficile rimanere in pista. La motivazione di questa cosa è il fatto che è una sfida per un vostro amico e vedere chi è più bravo. Da soli non vi divertite.

1983, ADVENTURE INTERNATIONAL

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	3
GLOBALE	6

contrate realistiche; poi una opzione chiamata "Only in a Computer" che oggi in molti giochi è chiamata Sandbox.

Con questa opzione potete correre liberamente senza incidenti e senza

ZODIAC

corridoio precedente i nemici riappaiono. Se venite uccisi ricominciate da capo.

Quando prendete un Segno Zodiacale c'è un jingle, ma non indicato sullo schermo e non si sa cosa succede quando perdete una vita.

Berkerk era divertente e i giochi ispirati e clonati da esso hanno una bella grafica, un buon sonoro e un'ottima giocabilità.

E' un altro gioco ispirato a *Berzerk* con una meccanica di gioco davvero interes-

equivale a perdere una vita).

Il vostro scopo è quello di uccidere questi demoni, recuperare i 12 Segni Zodiacali e riportarli al loro posto tenendo conto che ci sono 400 corridoi e alla fine dovete affrontare il demone supremo, Jemon.

Il gioco come l'originale è basato sulla corsa continua e sul fatto che non potete sparare ai nemici stando fermi e quindi dovete farlo mentre vi spostate. Se ritornate in un

Il gioco è quello! *Berzerk* in un'altra avventura ben ideata e tutto sommato neanche tanto difficile.

Grafica molto carina, ben colorata, c'è il sonoro, ci sono i jingle quando prendete i Segni Zodiacali.

Se vi è piaciuto l'originale vi piacerà anche questo.

sante e che dovrebbe garantire tanto divertimento come lo era l'originale.

In questa nuova incarnazione c'è un demone che ha rimosso tutti i Segni Zodiacali dalla Camera del Tempo creando una grossa confusione.

Ora questi Segni sono protetti da guardiani demoni e da un campo di forza letale che scorre lungo le pareti dei corridoi (scontato dire che toccarle



Gold

1985, ANIROG

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



difendere la vostra principale fonte di vita.

Se avete giocato a Command & Conquer su PC e poi a Napalm su Amiga è la stessa cosa. Usare delle risorse inizialmente limitate, cercare di liberarvi degli intrusi rompiscatole e costruire missione dopo missione strutture e veicoli sempre più potenti.

Da qui nasce un problema: la lingua del gioco non corrisponde con il manuale che è scritto solo in Polacco e se questo non fosse un problema, è scrit-



to in HTML.

Provate a immaginare un Amiga 1200 con un Workbench 3.0 e un manuale in HTML senza possibilità di leggerlo senza avere installato un browser che si apra almeno alla risoluzione di 800x600.

Questo gioco è AGA e RTG. Chi aveva l'AGA il manuale non lo leggeva per la lingua e nemmeno per la risoluzione dato che con l'AGA, questa era al massimo una 640x512 interlacciata.

I browser di allora non erano in grado di tradurre un documento da una lingua all'altra come è oggi. Il gioco usa tanti tasti e varie combinazioni. Il manuale fornisce anche una linea guida generale, incomprensibile senza un traduttore on-line.

Il CD-ROM ha degli extra che riguardano immagini dei giochi a cui gli sviluppatori stavano lavorando e in prossima uscita. Manca una traduzione del manuale e mi aspettavo almeno una

È un gioco per Amiga uscito esclusivamente su CD-ROM e che ripropone un genere molto amato perché unisce strategia e tattica di guerra in uno scenario isometrico con una qualità di dettaglio impressionante.

Generalmente questo tipo di giochi in grafica in alta risoluzione e di visuale non rientrava nella filosofia dei giochi per Amiga, nemmeno quelli AGA. Dopo il successo su PC di *Command & Conquer* nasce la moda di questo nuovo genere e l'Amiga non vorrebbe stare a guardare, ma lo farà fino al 1998 quando Click-boom realizzerà *Napalm*.



za.

Il manuale è solo in Polacco e la trama è spiegata in un dialogo tra varie persone in diversi capitoli,

Questo genere è un discendente di quello di *Dune II*, ma anche di *Sim City* perché basato tutto quanto sulla gestione delle risorse economiche e materiali.

Con un budget iniziale dovete creare delle infrastrutture che poi, visto il tipo di gioco, sono tutte militari anche se gli edifici da costruire dipendono dal tipo di missione. Generalmente sono Raffinerie, Trivelle e Magazzini per guadagnare crediti, e successivamente costruire Fabbriche e Caserme militari.

Inizialmente avete la vostra base principale che, come succedeva in *Dune II*, difesa da un certo numero di veicoli e soldati. I nemici attaccano subito senza nemmeno darvi il tempo di creare degli edifici e quindi dovete



Exodus: The Last War è uno Strategico in Tempo Reale (RTS) in cui come dice il nome una fazione di esuli approda in una nuova terra per cominciare una nuova vita, ma è abitata da altre creature che non li vogliono e inizia una guerra per la sopravviven-



demo di Aweb per poterlo leggere.

Il CD-ROM è sfruttato bene, ma se tu usi un manuale di questo tipo devi permettere a chiunque di poterlo leggere con un software incluso.

Nel CD-ROM ci sono tre "installer": Inglese, Polacco e Tedesco!

Ebbene sì, il gioco è stato tradotto in queste lingue, ma il manuale no. Perché fare un gioco in Inglese con il manuale in Polacco !!??

C'è un'altra cosa molto ambigua: il tipo di installazione.

Potete fare una installazione mini e una completa.

Generalmente, almeno su PC, quella minima copia i file necessari per l'avvio da Harddisk e lascia su CD-ROM le grosse animazioni che vengono eseguite da esso. Chi aveva HDD di grosse dimensione poteva fare una installazione completa.

Con l'installazione Mini giocate l'intero gioco con le animazioni troncate, mentre con la completa avete tutto quanto. Non è un problema di spazio su Harddisk, ma una questione di memoria.

Nel CD-ROM ci sono due cartelle: "Mini" e "Full". Il contenuto è diverso e quindi fate attenzione quando lo installate. Potreste avere la configurazione giusta, ma il gioco tagliato.



- Requisiti minimi: 68030 e 16 MB di memoria Fast, CD-ROM 4x.
- Requisiti raccomandati: 68040 e 20 MB di memoria Fast, CD-ROM 8x.

Prima di iniziare a giocare dovete avviare il Setup e configurare il device del CD-ROM per poter accedere alle tracce audio; scegliere se giocare in bassa o alta risoluzione (scegliere manualmente le dimensioni); attivare/disattivare le animazioni; accesso diretta con scheda grafica. Siete anche obbligati a impostare un driver per giocare online anche se giocate da soli offline. Se non lo fate si apre un requester con un errore. Salvate e siete pronti per giocare.

Io ho voluto sfidare i requisiti minimi con 8 MB di RAM con l'installazione mini, con un processore 68030 più o meno come un 28 Mhz (potete vedere anche i frame al secondo, ma secondo me non sono realistici).

Dopo l'introduzione animata, molto bella, molto lunga, quasi a tutto schermo (in bassa risoluzione) in cui vi spiega la trama e lo scopo, il gioco si è piantato con un "Non hai abbastanza memoria Fast".

Una buona cosa che ho notato rispetto ad altri titoli di questo genere è che i vostri soldati sono già impostati per l'auto difesa. Voi potete occuparvi di costruire delle strutture e i vostri uo-

mini attaccheranno chiunque si avvicini e questo sicuramente è una cosa molto utile.

La prima missione sembra semplice: guadagnare 2000 crediti, ma non è così facile perché li dovete spendere quasi tutti e se sbagliate a posizionare una trivella sul terreno dovete vendere delle strutture per recuperare crediti, smantellarla e ricostruirla al posto giusto.

In generale dovete costruire le trivelle sopra dei giacimenti (li vedete come



delle pozze di liquido che sbucano dal terreno) e poi, la prima volta, inviare i camion alle raffinerie per convertirli in crediti. Dopo il primo invio questa procedura viene automatizzata: i camion escono dalla fabbrica e vanno alla raffineria e viceversa.

Quando queste sono attaccate dai nemici si danneggiano e dovete ripararle e per forza di cose spendere altri crediti.

Questo è il bello e la frustrazione di questi RTS. Quando sembra che avete la situazione sotto controllo, in realtà non ce l'avete e il primo attacco in forza del nemico vi riporta con i piedi per terra. Ma è anche questo il bello di questi giochi in cui dovete imparare ad usare bene la tattica e la strategia in tempo reale.

Le richieste hardware non sono esagerate perché comunque c'è tantissima roba sullo schermo, tantissime animazioni di grande qualità e con un Amiga non molto potente la velocità generale è lenta anche usando un'opzione di accelerazione. Come suggerir-



to dal manuale, giochi di questo tipo meglio avere un 68040 o un 68060. C'è, tuttavia, l'opzione "Economica" in cui pur mantenendo gli stessi frame al secondo, senza perdere nemmeno la qualità della musica e degli effetti sonori, il sincronismo tra questi, viene accelerato tantissimo. Ho provato con la scheda grafica e funziona solo in 640x480 a 256 colori e non ho visto differenze sostanziali con l'AGA.

Con l'installazione completa non ci sono differenze durante l'introduzione, mentre invece le vedete durante il gioco con animazioni che nell'installazione mini sono state rimosse (E' colpa del manuale in Polacco che sembrava fare riferimento alle sequenze video e invece sono delle piccole animazioni durante il gioco).

E' un incentivo a giocare alla versione completa anche se richiede più di 16 MB di memoria e almeno un 68040, meglio se a 40 Mhz.

Nei due trailer video vedete meglio le differenze tra le due installazioni. Ci sono solo due fazioni da scegliere: una è quella dei nativi del pianeta che devono difendersi dai nuovi arrivati e l'altra sono gli esuli che cer-



cano un nuovo pianeta da colonizzare. Avrei preferito vedere gli stessi scenari da punti di vista diversi e invece ogni fazione ha le sue missioni che sono diverse l'una dall'altra.

Gioco consigliato a tutti sia da chi ha un buon 68030 fino all'emulazione passando per i fortunati con le Warp 1260 a 100 Mhz e schede Vampire.

E' un peccato che in versione RTG non si vada oltre la 640x480 a 256 colori.

Wow, un RTS esclusivo per Amiga di questo livello non lo vedevo da tanto tempo. E' perfetto in ogni cosa e poi ci sono due tipi di installazione in base alla potenza e alla quantità di memoria che avete.

Non sono entusiasta di queste scelte ed è un gioco che metterà in crisi anche l'Amiga più potente.

E' un po' legnoso tra velocità e giocabilità, ma ne vale la pena. L'audio nei trailer video si sentirà male per via della registrazione.



Gold

2000, SLAND MEDIA

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	9
Globale	9,2

The GLASS BUTTOCK of Tharg.

Pensavo fosse un'avventura grafica un po' insolita e invece è un RPG in 3D a turni, shareware, fortemente ispirato a *Lords of Midnight* per Commodore 64 e ZX Spectrum. La storia si svolge nel regno di Tharg che è stato conquistato dal perfido Glass Buttock e voi comandate 12 personaggi (sono personaggi storici, TV e Cinema) e i loro rispettivi reggimenti con lo scopo di sconfiggerlo e riportare la pace nel regno (viene sconfitto quando uno di questi personaggi raggiunge il suo castello). Inizialmente questi reggimenti sono formati da pochi uomini e per sconfiggere i moltissimi banditi che proteggono il tiranno, dovete visitare tutti i castelli che trovate nella mappa per reclutare altri soldati e formare un grande esercito. E' un gioco a turni e vi potete spostare in avanti per 20 volte e poi dovette fermarvi per riposare forzatamente e passare ad un altro personaggio. I banditi del tiranno sono molto preparati alla battaglia e vi attaccheranno non appena vi vedono e sono in gran numero. La linea guida principale è di non attaccare mai se non



avete abbastanza soldati. Il gioco inizia con la mappa princi-

pale e tutti i 12 personaggi che potete controllare e poi una volta scelto con quale iniziare siete un scenario in 3D in cui vi muovete a destra a sinistra, ma sempre in avanti (per tornare indietro dovete girarvi a 360° e nel pannello di controllo avete quanti uomini ciascuno personag-



gio controlla e un contatore dei movimenti che potete ancora fare. Quando raggiungete un castello è sufficiente entrare per reclutare tutti gli uomini che trovate. Durante l'esplorazione 3D non ci sono riferimenti ai castelli, ma nella mappa principale quando mettete il puntatore del mouse sopra ogni personaggio vi mostra la sua posizione (N, S, E, W) rispetto al castello (nella mappa sempre tutti a NE). In base a questo e alla bussola che avete non dovrete avere difficoltà a trovare i castelli. In ogni momento potete rientrare nella mappa principale e controllare un altro personaggio. I combattimenti sono automatici e sono risolti in base al numero di soldati che avete nel reggimento e sono risolti tra un turno e l'altro. Alle volte loro uccidono uno dei vostri oppure riuscite a salvarvi a costo di tante perdite umane. I reggimenti nemici sono sempre formati da più di 100 soldati e quin-

di non potete attaccare se ne avete di meno. Può capitare di non morire, ma ne usciti molto stanchi.

Bellissima grafica disegnata a mano e nessun sonoro durante il gioco, ma eccellente musica di qualità nel titolo. Il 3D serve solo per ammirare i paesaggi mentre vi spostate, ma ai fini della giocabilità non serve assolutamente a niente.



Il gioco era Shareware e pur completo aveva delle limitazioni: per accedere alle zone infestate dai nemici ci voleva un codice che l'autore inviava a chi si registrava. E' sicuramente una versione "enhanced" di *Lords of Midnight*, ma alla fine il 3D è solo estetica e non serve a nulla perché le battaglie sono risolte in modo automatico in base al numero di soldati che ha ciascun reggimento.



1993, CALEDONIA PDL

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,2

GIOCHI

R E C E N T I



con una grafica che oggi più di qualcuno si chiederà se già negli anni 80 era possibile realizzare.

Stessa introduzione, stessa grafica, animazioni delle emoji, punteggio e poi anche la stessa bellissima melodia ed effetti sonori che vi accompagneranno dal primo all'ultimo livello.

Un titolo da non perdere se avete il Commodore 64.



Puzzle Bobble

Il Commodore 64 è il computer delle conversioni impossibili realizzate magnificamente.

Mentre sono in lavorazione *Another World* e *Chaos Engine* che promettono di lasciare gli appassionati a bocca aperta, a Febbraio di quest'anno è stato pubblicato il gioco *Puzzle Bobble* direttamente dal Neo Geo (hanno persino replicato l'animazione della Console)

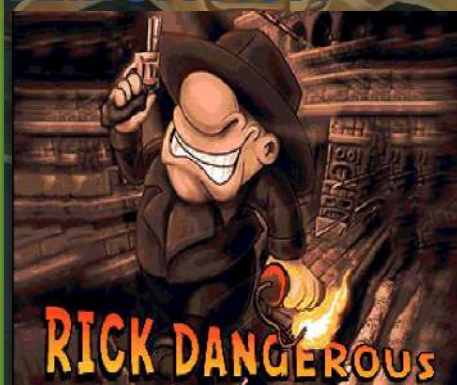


Gold

2022 JHB

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	10

AMIGA AGA



Rick Dangerous (Beta)

Grazie allo Scorpion Engine è in lavorazione questo rifacimento del noto gioco di piattaforme che vi immedesima in un archeologo fortemente ispirato a Indiana Jones e con una grafica AGA.

E' ancora una beta, ci sono solo quattro livelli, ma è sufficiente giocare al primo per rendersi conto

dell'enorme miglioramento estetico rispetto al gioco originale senza rinunciare alla splendida giocabilità e divertimento che ha ammaliato migliaia di appassionati.

L'introduzione è stata completamente rifatta per essere adeguata a questa nuova veste grafica e devo dire che è impressionante vederlo in questo modo.

Rispetto all'originale è un po' più difficile, c'è la sensazione di scivolare sulle piattaforme e non riuscire a fermarsi in tempo e alcuni passaggi sono stati esageratamente resi più difficili quasi a frustrazione. Alle volte perdetevi delle vite talmente velocemente che non capirete cosa è successo.

E' una beta e ovviamente deve essere ancora migliorata e controllata bene, soprattutto sulla giocabilità e difficoltà che è abbastanza mal calibrata.



Bronze

2022, Z-TEAM

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,2

**RECENSIONI
BREVI**

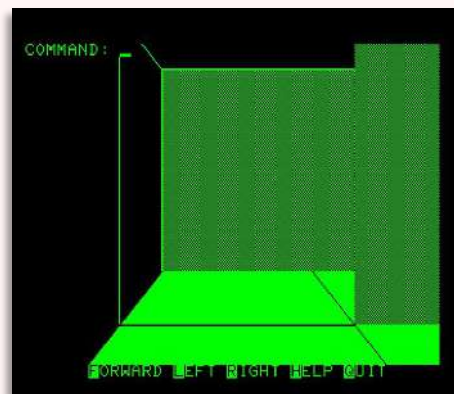


tempo anche perché poi il 3D è diverso per la visuale.

Durante il 3D potete sempre richiamare la mappa 2D con il tasto "H" per vedere esattamente dove vi trovate (in effetti è un aiuto notevole).

Tecnicamente più di così non si poteva fare e quindi molto bene.

Un po' lento nella generazione di grossi labirinti, lento tra un refresh e all'altro della grafica che per piccoli percorsi si può accettare, mentre su quelli più grossi è da vedere.



LABYRINTH

Ci sono tre giochi con questo nome per il PET, ma solo questo usa una grafica 3D per il labirinto ed è sicuramente molto più appagante che quelli solo in 2D.

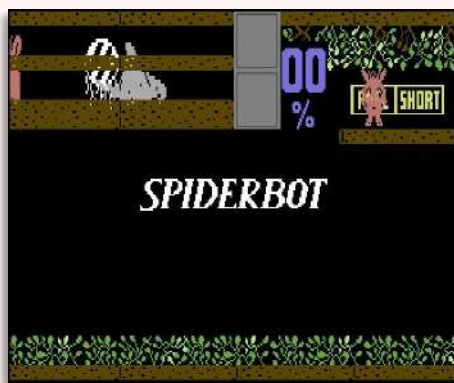
Prima di iniziare, dopo aver scelto le dimensioni del labirinto potete, opzionalmente, guardare la sua mappa per un certo numero di secondi in base alle sue dimensioni.

E' vero che non riuscirete mai a memorizzare tutto il percorso in poco



1980

GRAFICA	9
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GAIOALE	7,6



Spiderbot

E' un gioco nativo per il Commodore 128 che si avvia senza dover usare il comando "Go64" e di certo un vantaggio per il caricamento. Non dovrebbe avere nessun'altra specifica in più rispetto al caricamento su un C64 classico.

Siete un robot mono gamba che vive in una foresta artificiale con altri animali cibernetici. Un giorno alcuni di

questi danneggiano il nucleo centrale di un reattore minacciando l'esistenza della vita su questo pianeta. Il vostro compito è quello di fermarli e farli lavorare per voi.

Come arma avete un cannone che spara una ragnatela a distanza variabile in base a quanto tenete premuto il pulsante del joystick. Siete molto agili grazie a questa gamba robotica che vi permette di fare dei grandi salti.

Lo scopo finale sarebbe quello di costruire un ragno robotico andando in giro a trovare i suoi pezzi da assemblare entro 25 minuti reali.



1987, ADDICTIVE GAMES

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GAIOALE	6,5



COMMANDO

E' il solito Commando che avete amato nelle sale giochi e a casa con una conversione veramente fatta bene per la maggior parte di Computer e Console.

Questa versione recensita in questo numero è per il Videoton TV Computer, un 8-Bit Ungherese che ha il difetto maggiore con i giochi nella loro lingua originale.

Commando in questa versione è un po' diverso dalle altre versioni. Non è

a scorrimento e siete in una sola schermata in cui dovete uccidere più nemici possibile per (immagino) passare ad un altro schermo.

I nemici uccisi rinascono all'infinito, almeno così sembra, e dovete usare alberi e mucchi di rocce per proteggervi dai loro proiettili.

La giocabilità non è eccezionale e l'audio dopo un po' diventa tedioso per le orecchie.

Potete cambiare i colori sullo schermo se quelli presenti non sono di vostro gradimento. Non è una novità perché anche altri giochi di altre piattaforme permettevano questa cosa (vedi: *Shinobi*),

VIDEOTON TV COMPUTER



1987, BERYSOFT

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	6,7



Triple Command

E' fortemente ispirato a *Time Pilot* in cui hanno cambiato l'ambientazione e la grafica, ma lasciando esattamente la stessa meccanica di gioco, struttura e anche i jingle musicali sembrano gli stessi.

Nel gioco da cui tra ispirazione, dopo un certo numero di nemici uccisi passavate ad una nuova era temporale.

In questa versione rinnovata come

scenari fate più o meno la stessa cosa con la differenza che i nemici da sconfiggere sono talmente tanti che dopo un po' può venirvi un po' di sonnolenza.

I livelli sono totalmente diversi anche come veicoli da usare e cambiano anche gli scenari e il tipo di nemici.

Tecnicamente veramente molto buono sia nella grafica, sia nel sonoro e nella giocabilità spicciola, ma forse i nemici sono troppi e dopo un po' cominciate a stancarvi.

TOMY TUTOR



1983, TOMY CORPORATION

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,5

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

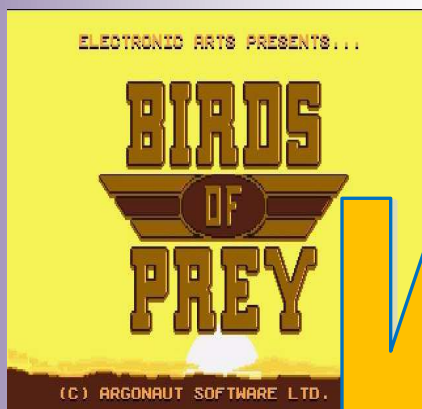
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



KNI

ELECTRONIC ARTS PRESENTS...

BIRDS OF PREY

(C) ARGONAUT SOFTWARE LTD. 1991

Non è un simulatore di volo come tanti altri, ma ha delle caratteristiche che lo rendono per certi aspetti più arcade (da questo punto di vista non è un male, un ottimo sistema per attirare l'attenzione anche da coloro che non amano particolarmente questo tipo di giochi).

principale (sia direttamente sia attraverso un menu a tendina) con la scelta delle difficoltà, se volare da soli o con dei wing-men, la scelta dell'orario e il tipo di terreno tra Desertico, Artico e Campo verde (non vanno confusi con il dettaglio perché questi modificano solo il colore del terreno).

Nel menu successivo dovete scegliere una delle 12 missioni suddivise in due pagine da 6 missioni ciascuna; dopo la vostra scelta dovete impostare la base principale e poi armare il vostro aereo in modo manuale.

Tutte queste operazioni si possono fare sia sullo schermo sia dal menu a tendina (sia per Amiga sia per PC).

Ora siete pronti ad iniziare la vostra missione.

Prima di parlare di realizzazione tecnica e grafica c'è

da dire che il gioco usa dei tasti atipici che sono completamente diversi da quelli usati negli altri simulatori di volo. Ad esempio manca il tasto dell'autopilota, il tasto tipico "G" del carrello qui non funziona. Il decollo, tuttavia, è molto realistico perché dovete accendere i motori e accelerare (in molti simulatori di volo, i motori sono già accesi quando siete sulla pista di decollo).

Comandi per iniziare a giocare:

"J" per accendere i motori

"+" e "-" per accelerare/decelerare

"G" per frenare

Il realismo di BoP non rende le cose facili perché, rispetto agli altri simulatori di volo, la schermata della simulazione inizia nell'Hangar e da qui dovete spostarvi lentamente sulla



pista di decollo, posizionarvi bene e poi decollare. Una fase veramente difficile e frustrante.

In aiuto per i principianti c'è il tasto "E" che commuta il volo tra "Easy" e "Real".

Impostando "Easy" appena usciti dall'hangar e dopo aver acceso i motori basterà accelerare al massimo, abbassare la cloche per decollare. Con Real le cose sono più complesse perché bisogna dare una leggera accelerazione, azionare i flap e aspettare di avere la giusta velocità per decollare.

Questa funziona è utile perché potete decollare in modalità "Easy" e poi durante il volo e la missione impostare "Real".

Per quanto riguarda la grafica c'è da dire che è ben realizzata, molto dettagliata e potete fare le modifiche anche durante la simulazione. Premendo il tasto destro del mouse il gioco va in pausa e potete provare i vari settaggi.

Il pilota automatico c'è, ma non associato a nessun tasto della tastiera. Per attivarlo dovete mettere in pausa il gioco, accedere al menu e impostarlo in maniera molto approfondita e godervi tutto il volo dalla vostra base fino a destinazione.

Un aspetto abbastanza negativo sulla grafica è che lo schermo di gioco è davvero piccolo perché più della metà di quest'ultimo è occupato dalla strumentazione.

Le visuali esterne sono richiamabili in maniera complicata, non sono a tutto schermo, ma sono all'interno dell'area di gioco dove ci sta la grafica 3D e quindi un po' piccola per visualizzare



E' uscito solo su Amiga e PC e ci sono delle differenze nella personalizzazioni delle missioni.

Birds of Prey non ha una trama ben definita, ci sono solo 12 missioni da affrontare e per ciascuna di queste è già previsto il tipo di aereo da utilizzare per avere una possibilità in più di poter vincere.

In effetti gli aerei sono tanti a partire dal classico caccia fino ad usare anche un Boing 747-400 "Jumbo Jet". Questa quantità di aerei pilotabili fa aumentare la longevità del gioco perché anche se le missioni non sono tante, ci sono però vari aerei da provare.

Nelle vecchie recensioni è stato detto che il gioco non è una purissima simulazione di volo e infatti appena finito di caricare la versione Amiga e dopo aver ammirato la bella presentazione, dovete dare le vostre generalità e poi personalizzare lo scenario



tutto il panorama; quindi una scelta un po' discutibile.
Un'altra cosa che potrebbe lasciarvi perplessi è che scegliendo invece una missione navale, quindi partendo da una portaerei, la visuale è a tutto schermo senza la strumentazione visibile e non si può accedere ai menu con il mouse, ma bisogna premere "F4" e poi usare il mouse. Ancora una volta scelte del tutto discutibili. Il sistema di controllo a me non piace



perché è affidato al mouse e anche se potete usare il joystick è come se non ci fosse. A dire la verità il controllo è orrendo sia con l'uno che con l'altro. La scelta del mouse per questo gioco è stata obbligata per due motivi: i tasti cursori e quelli del keypad sono impiegati per altre funzioni e la sensibilità del joystick lo rende inusabile.



La versione PC differisce dalla versione Amiga per alcune scelte di personalizzazione iniziale dato che è stata del tutto rimossa la possibilità di scegliere il tipo di terreno (in realtà ai fini delle missioni, non serve a nulla), nei comandi e nella grafica che è nettamente migliore perché ha più colori, i poligoni sono ombreggiati meglio e gli aerei sono più dettagliati. Il sistema controllo è il medesimo e quindi lascia un pochetto (veramente direi anche troppo!!) a desiderare. La versione PC, rispetto alla versione è un po' più esosa in termine hardware anche perché la VGA per la grafica a 256 colori richiede più memoria e un processore che la sfrutti bene. La versione Amiga è poco più accurata nei dettagli secondari come l'introduzione che manca nella versione PC che compensa con una grafica poligonale molto più bella. Globalmente è un bel gioco che vanta un'accettabile grafica 3D con scelte discutibili sulle visuali esterne e il volo via mouse vi farà odiare un gioco già di per se non tanto interessante.

La versione Amiga Richiede 1 MB di memoria per funzionare, una grafica 3D abbastanza buona, ma rovinato un po' da un sistema di controllo che lascia molto a desiderare. Su Amiga 1200 il gioco vanta una buona accelerazione grafica e di conseguenza migliora anche il volo via mouse anche nel globale rimane un titolo poco interessante.



Bronze

1991, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7

Ha 256 colori, grafica 3D più bella, maggiori dettagli, buon sonoro, ma il sistema di controllo vale quanto detto per la versione Amiga. Questo è influenzato anche dal processore e per la versione PC ne è richiesto uno molto più potente rispetto a giochi tecnicamente simili a questo.



Bronze

1991, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,2

AMIGA

PC DOS



E' un gioco di piattaforma con una trama molto semplice: bisogna attraversare sette livelli a tema Hollywoodiani per salvare le ben note statuette omonime. Il personaggio principale e le statuette danno il nome a questo gioco e nei suoi panni dovete raggiungere l'obiettivo superando i livelli a tema



uccidendo i vari nemici saltandogli in testa oppure usando lo yo-yo come arma se ce l'ho avete. Ha una meccanica di gioco molto semplice: evitare i nemici e raccogliere un certo numero di statuette per passare di livello. E' un sistema già visto, ad esempio, in *Superfrog*. Bello graficamente e come sonoro, tuttavia, giocandoci avrete la sensazione di déjà-vu con altri titoli simili. L'aspetto estetico è il punto forte di questi titoli, ma alle volte la giocabilità è un po' sopravvalutata e diventa troppo preso noioso; è facile perdersi e non sapere più dove andare. Sono giochi che iniziano bene come tipici arcade, ma si perdono in se stessi troppo rapidamente. Il gioco l'ho provato su Amiga, PC e SNES. E' uguale su tutte le tre piattaforme provate a parte la versione SNES che



ha i livelli ordinati in maniera diversa. Per Amiga ci sono due versioni: OCS e AGA. La versione Amiga e quella SNES hanno la schermata principale animata (di più quella Amiga) mentre la versione PC ha una introduzione molto simpatica assente nelle altre due versioni.

Le due versioni per Amiga hanno differenze nei colori e nella qualità del fondale. Quella OCS ha uno fondo formato da gradienti di vari colori, mentre quella AGA dei bellissimi fondali.

La versione PC ha problemi con il gestore della memoria. Se non l'avete configurato potete giocare solo in EGA e con l'Adlib. La versione EGA è decisamente più brutta della versione OCS, ma ha tutti i fondali della versione VGA (e AGA). La versione SNES è una delle più belle in assoluto.

La versione PC è molto più facile delle altre (almeno a impostazioni predefinite), ma richiede per giocare bene, un Pentium.



Le due versioni Amiga sono realizzate magnificamente per quanto riguarda la grafica, ma incomprensibile la mancanza di musica di accompagnamento...

Silver

1993, FLAIR

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8

E' un genere che gira bene solo con i Pentium, tuttavia, davvero ben realizzato e imperdibile soprattutto su PC. Ottima l'introduzione.

Gold

1993, FLAIR

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

E' la versione migliore perché è veloce, fluida, coloratissima e non ha nessuna sbavatura. La conversione è migliore della versione originale.

Gold

1996, TITUS

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9,2



E' uno sparatutto a scorrimento verticale per la piattaforma FM-7 della Fujitsu. E' un gioco molto bello soprattutto se pensate su che tipo di Computer è stato realizzato. Brevemente l'FM-7 era una mac-

rie ondate di nemici diversi, astronavi bonus più resistenti delle altre che, una volta distrutte, rilasciano dei potenziamenti. Oltre all'arma principale si possono usare delle Smart-Bomb per distruggere tutto quello che c'è sullo schermo.

La grafica è buona, molto colorata, dettagliata, ma il motore è pesante tanto che nelle scene più complesse o più caotiche c'è il classico brutale rallentamento, che stona un po' con la buona velocità generale.

Un gioco che affascina molto di più sapendo quando e su che macchina è stato realizzato e malgrado sia un gioco senza troppi

pregi è un discreto sparatutto che vale la pena darci un'occhiata.

china basata su un dual 6809, due processori a 2 Mhz, uno dei quali era usato per la grafica, 64k di RAM, 48k di VRAM, 48k di ROM e 8 colori.

Il gioco recensito, tuttavia, è stato ottimizzato per l'FM77AV, un modello più avanzato con delle migliorie grafiche nettamente migliori rispetto al modello base e quindi la grafica è in 320x200 a 4096 colori.

Luxor è un titolo Giapponese anche se è stato tradotto in Inglese (in lingua madre rimane la bellissima introduzione).

Classico spara e fuggi con va-

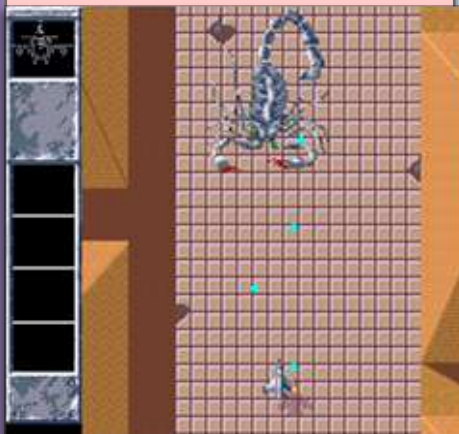
Un bel giochino spara e fuggi nella media, una giocabilità non sempre come ci si aspetta, ma che ha dalla sua ben 4096 colori su schermo e un buon sonoro sia di musica che effetti sonori.



Bronze

1987, TELENET

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
Globale	7,5



PINBALL

Lo scopo del gioco è molto semplice: fare più punti possibili spingendo la palla contro ogni tipo di bonus meccanico o a pressione grazie a dei respingenti mobili agganciati alle pareti della tavola.

Pinball Fantasies ha 4 tavole tutte diverse che vi impegneranno parec-

identica alla versione Amiga AGA e PC.

La versione SNES colpisce per la qualità audio che non sembra avere differenze con la versione Amiga e PC (quest'ultima sfrutta bene la scheda audio). Deludente invece per la grafica molto inferiore anche alla versione OCS e un sistema di controllo che richiede un po' di pratica.



chio e con una longevità quasi infinita perché non c'è pressione e il relax è assicurato per gli appassionati del genere e anche per quelli che ci giocheranno per la prima volta.

E' un genere normalmente molto rilassante anche se può far innervosire quando non si raggiungono certi traguardi, tuttavia, è divertente.

E' disponibile su quattro piattaforme. **La versione PC** è in grafica VGA a 256 colori con la tavola che non riempie lo schermo per intero, ma che scrolla con il movimento della palla e quindi se tutto gira molto fluidamente, c'è da divertirsi davvero tanto.

La versione Amiga è disponibile in grafica OCS e AGA e sfrutta la memoria aggiuntiva. Non c'è una differenza netta tra i due chipset.

La versione Jaguar è praticamente



Pinball Fantasies da il meglio su Amiga e DOS per velocità, musica, effetti ed emozioni. Non ci sono difetti anche perché bastano poche risorse hardware per avere una giocabilità da prima della classe.

Gold

1993, 21TH CENTURY

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

La versione SNES delude parecchio per una grafica non consona alla sua potenza, mentre invece la parte audio è eccezionale e tiene testa alla versione Amiga e PC. Giocare con il joystick dello SNES a questo titolo è una pena e la giocabilità va a ramengo.

Bronze

1995, GAMETEK

GRAFICA	7
SONORO	10
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,7



Console Forever



probabilmente i migliori del genere "corsa automobilistica" che su un Amiga sfruttano bene il processore e i vari chipset.

Tecnicamente è la versione OCS infilata in un CD-ROM ad uso esclusivo di una Console a 32-Bit e come dicevo è forse l'unica cosa negativo.

Non sfrutta il chipset AGA del CD32 però permette a tutti coloro che hanno questa Console di avere i tre titoli su un unico CD-ROM e con belle tracce audio.

LOTUS TRILOGY

Lotus Trilogy - CD32

E' una versione migliorata solo in quantità rispetto alla versione su floppy disk perché sfrutta il CD-ROM al 100% con tracce audio al posto dei moduli e vi permette di giocare a tutti i tre giochi della serie grazie ad un menu iniziale.

La cosa che forse non va bene di questa compilation è che la grafica su CD32 è quella di un Amiga OCS e probabilmente questa era una buona occasione per ricolorare il gioco a 256 colori e aggiungere anche un video in FMV (magari a tutto schermo) e avere un titolo degno della Console.

A parte i colori, tuttavia, i tre titoli proposti in questo unico CD sono

I tre Lotus in un unico CD-ROM con avvio tramite menu di scelta e fantastiche tracce audio (stranamente però solo per il primo e terzo gioco). Giocabilità eccellente.

Gold

1994, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

METAL SLUG 2ND MISSION

Metal Slug: 2nd Mission - Neo Geo Pocket Color

La grafica Super Deformed funziona egregiamente e rende i giochi più divertenti e con una aura umoristica che prima non accadeva.

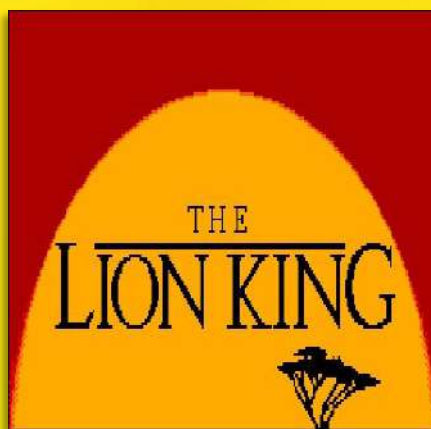
In questo secondo capitolo siete sempre in lotta contro l'NGPC e dovete sconfiggere dei ribelli chiamati "Phantom".

Gioco portatile, ma enorme come quantità di dati perché ci sono 38 livelli con una giocabilità diversa perché combattete a piedi o guidando carri armati; in alcuni livelli userete aerei, in altri sarete sott'acqua a bordo di un potente sottomarino.

Tantissime armi a disposizione non solo per poter proseguire più facil-



mente, ma anche per divertirvi a distruggere i loro potenti macchinari. Due personaggi tra cui scegliere e tantissime missioni con una qualità grafica che mostra la competenza degli sviluppatori nello sfruttare questa Console portatile.



The Lion King - Sega Master System

E' un gioco di piattaforme basato sul cartone animato della Disney e questa versione a 8-Bit è stata progettata sulla base di quella a 16-Bit mantenendo la stessa meccanica di gioco e livelli a tema, ma questi ultimi sono stati ricreati da zero per questa versione.

Ci sono dieci livelli che rappresentano le altrettante scene del film. Nei primi sei siete un cucciolo, mentre negli ultimi siete un leone adulto con una migliore abilità nel combattimento.

Questo gioco io lo conoscevo solo in versione Amiga, DOS e Mega Drive e quindi la mia esperienza era con questi tre, abituato a quella grafica. Devo dire che sono rimasto sorpreso a vedere una versione a 8-Bit che pur simile a quelle a 16-Bit ha una sua personalità che non dipende dalle altre che sono tecnicamente



più avanzate.

Grafica e sonoro sono di altissimo livello e a parte i colori ha una qualità davvero strabiliante. La giocabilità è quella a cui molti erano abituati con Computer e Console più potenti. Vi divertirete davvero tanto.

Non è un gioco facile e richiederà tanto tempo per prenderci confidenza, ma ne vale la pena.

Oh my God! Non posso credere la potenza di questa Console portatile. Non riesco a trovare dei difetti a parte forse che 38 missioni sono un po' troppe.

Gold

2000, SNK

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9,5

Purtroppo manca l'animazione della schermata delle opzioni in cui Simba viene alzato al cielo. Tutto il resto è presente e realizzato magnificamente.

Gold

1994, VIRGIN

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black. Surrounding this key are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one with the word "shift". A large, bold, red watermark with the word "Stampare" is superimposed over the lower half of the image, partially covering the blue key and the white keys below it.

Stampare



Non è un educativo in senso stretto come altri che cercano di insegnare qualche nozione storica o paleontologica su queste creature, ma è più sul genere “crea e stampa”.

Con un museo interno sui Dinosauri avete due programmi in cui potete creare il vostro Dinosaurio in base al database che è presente e poi di stamparlo per avere su carta il vostro componimento, per creare un poster oppure una maglietta.

Per creare il vostro dinosauro avete tre parti fossilizzate del corpo che fanno parte a specie diverse e per ciascuna di esse avete delle informa-



zioni su chi erano, le loro caratteristiche principali: erbivori, carnivori, volatili, prede, predatori.

Voi potete creare un Dinosaurio realmente esistito oppure crearne uno nuovo in base alla vostra creatività, dargli un nome e poi stamparlo per qualunque progetto abbiate bisogno. Potete accedere alla stampa senza creare nessuna creatura e usare i



disegni inclusi.

Il secondo programma era contenuto in un altro dischetto difettoso e quindi non ho potuto provarlo. Dovete scegliere tra tre dinosauri e vivere nei loro panni cercando di sopravvivere in diversi ecosistemi basati sulle loro caratteristiche.

Il Brontosauo mangia l'erba sugli alberi, lo Stregosauo mangia piccoli arbusti, mentre Il Tirannosauo Rex mangia gli altri due Dinosauri.

Lo scopo del gioco è mantenere un certo livello di calorie per farli sopravvivere.

Grafica ben disegnata, accurata e jingle sonori davvero esilaranti perché ogni volta che aprite un cassetto per prendere un fossile sentite pezzi che si spaccano.

Un peccato che un dischetto sia difettoso e non è stato possibile giocare alla parte puramente arcade che, tuttavia, trovate e l'ho già recensita per Apple II.

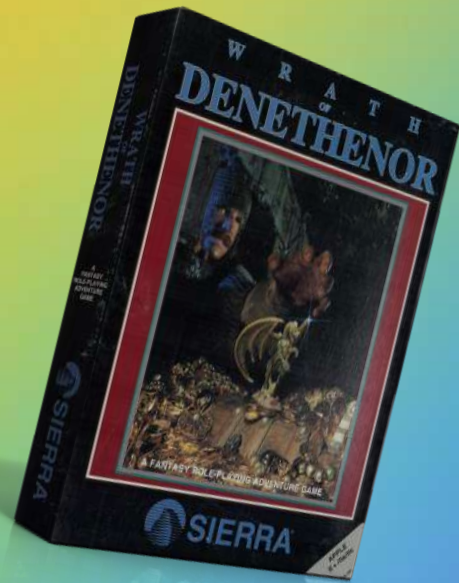
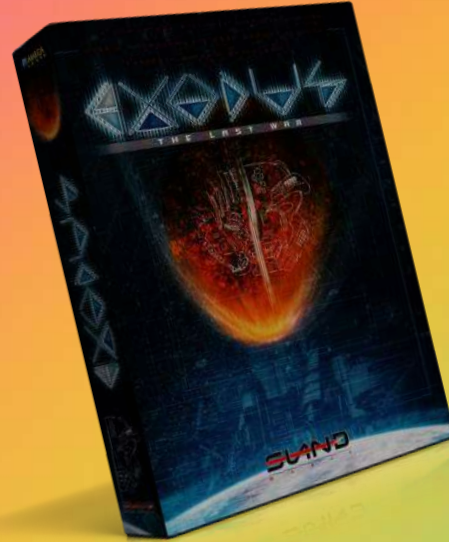
Io credo che la parte più bella sia la creazione di Dinosauri personalizzati e alle volte succederà che siano veramente strambi e poi stamparli anche per fare una bella maglietta!

Gold

1989, MELBOURNE HOUSE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Exodus: The Last War



TERRAMEX



Puzzle Bobble



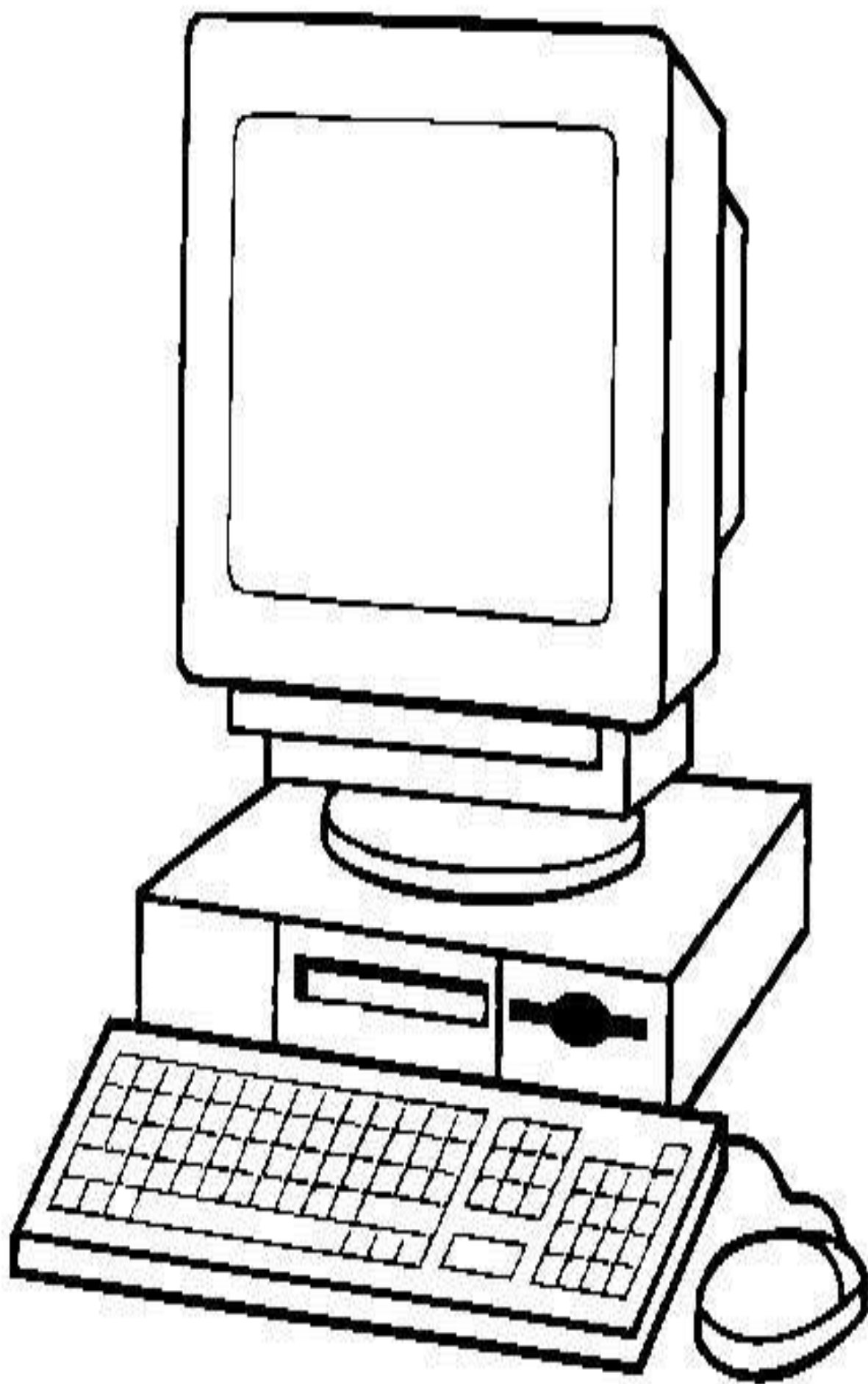
Multimedia

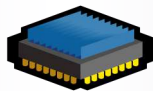
Grafica

Ufficio

Hardware







Qui vi propongo quello che si pensava fossero queste istruzioni prima che Intel le presentasse come SSE.

Questa sigla era l'acronimo di Katmai New Instruction, ciò perché avrebbero dovuto presentarle nel processore Katmai di Intel (il Pentium III).

Queste istruzioni avrebbero dovuto essere conosciute anche come MMX-2, 70 nuove istruzioni che si sarebbero aggiunte alle precedenti 57 istruzioni MMX.

Questo nuovo set di istruzioni sarebbe stato più indicato, rispetto alle MMX, al riconoscimento vocale e alla grafica 3D, infatti avrebbe dovuto contenere più istruzioni a 32 bit e istruzioni che avrebbero dovuto prevedere dati di tipo floating-point in doppia precisione, quindi con istruzioni simili a quelle 3DNow! (presentate da AMD con quasi un anno di anticipo, ma che erano limitate alla singola precisione).

Il ritardo con cui Intel avrebbe rilasciato queste istruzioni per il 3D, era più grave di quando si potesse pensare, infatti le API 3D (anche le Direct 3D) presto si sarebbero spostate, per sfruttare i potenti "geometry engine" hardware delle schede 3D. Quindi le KNI erano già vecchie e completamente inutili proprio nel campo in cui furono ideate.

Il problema fondamentale di queste istruzioni è che forse erano una manovra commerciale per cercare di controbattere le 3DNow! di AMD cercando di confondere gli utenti facendogli credere che le MMX-2 fossero molto più potenti.

La preoccupazione principale era che se queste KNI avrebbero usato la mappatura dei registri come l'MMX e allora i dati in virgola mobile in doppia precisione erano soltanto uno specchietto per le allodole. I dati in doppia precisione presuppongono che i dati occupino 64 bit, quindi tutta la dimensione dei registri multimediali, perciò la tanto decantata potenza delle SIMD non si sarebbe mai vista ...



VANTAGGI SPERATI:

- Le KNI avrebbero dovuto prevedere dati in virgola mobile in doppia precisione
- Avrebbero dovuto avere, rispetto alle MMX, un più esteso set istruzioni per dati interi a 32 bit
- Finalmente delle "vere" accelerazioni anche nella grafica 3D
- La possibilità di usare dati in virgola mobile, avrebbe ridotto la necessità di ricorrere alla FPU

SVANTAGGI PREVISTI:

- KNI sarebbe uscito con un anno di ritardo rispetto alla concorrenza e ai chipset 3D dotati di "geometry engine" hardware
- Registri indipendenti (da almeno 128 bit) o mappati su quelli della FPU. Nell'ultimo caso, il più probabile, i dati in doppia precisione sarebbero diventati semplicemente come un plus "commerciale". Infatti ogni unità KNI avrebbe potuto eseguire operazioni solo su un solo dato FP alla volta
- Il cambio di modalità dei registri da MM a FP e viceversa avrebbe sprecato molti cicli di clock della CPU
- I programmi avrebbero dovuto essere predisposti per sfruttare le KNI.

Hardware

Hack 68000@14 MHz

Livio Plos e Joerg Richter realizzarono un progetto hardware shareware (era una via di mezzo tra l'attuale Open Hardware e quello chiuso) per permettere a chiunque di potersi costruire in casa un acceleratore con un 68000 a 14 Mhz.

Scaricati gli schemi da una BBS e dopo aver pagato circa 70\$ US si riceveva il PCB e i componenti. L'operazione era assai rischiosa e si invalidava la garanzia dell'Amiga perché andava aperta, bisognava sostituire il vecchio 68000 con questa scheda acceleratrice. Se l'operazione andava a buon fine avevate un 68000 a 14 Mhz.

14 Mhz non erano tanti rispetto al processore 68020 o 68030 però rispetto ai 7 Mhz dell'Amiga 500 c'era sicuramente un netto vantaggio soprattutto usando delle Fast RAM. I problemi hardware non c'erano perché solamente il clock girava a 14 Mhz e il CIA era in grado di gestirlo. In più era possibile disattivare questa accelerazione anche a computer acceso e in tempo reale ritornare alla velocità di 7 Mhz.



Era una buona accelerazione rispetto ad un Amiga 500 di base soprattutto molto utile in quei giochi in 3D con largo uso di poligoni. Non è un'accelerazione che fa la differenza perché già un Amiga 500 con Fast RAM riduce il suo vantaggio però è sempre un qualcosa meglio di niente. Il costo era anche abbastanza contenuto e un progetto che anticipa di molto il concetto di Open Hardware.

Sysinfo 2.70 (Amiga 500, 14 Mhz + 2 MB Fast RAM)

COMPARAZIONE CON ALTRI AMIGA

A500 512k or A500 with 1MB CHIP ONLY.....	1.49
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram.....	1.13
B2000 GVP A3001 28MHZ ALL CACHES & BURSTS.....	0.13
A2500 A2620 68020 14MHZ card.....	0.39
A3000/25 SCRAM ICACHE IBURST DCACHE NODBURST....	0.17
A3000 PP&S 68040 ICACHE DCACHE COPYBACK.....	0.03
IBM PC/XT or compatible.....	4.85
CPU Million Instructions per Second.....	0.69
FPU Million Floating Operations per Second.....	N/A
Speed of Chip Memory vs A3000 Chip Memory.....	0.26
CIA (A) timer accuracy test	Passed
If Slow/Fast, Error in Ticks per Second	0
Nic's Comment.....	Maxamundo!
CPU speed in MHZ.....	12.83

Al prossimo incredibile numero

#133

Aprile 2022



COSA SUCCEDDEVA? A MARZO?

21 marzo 1969: fondazione della Konami

22 marzo 1971 - Ralph Baer presenta presso l'United States Patent and Trademark Office un brevetto per un "apparato televisivo per il gioco e l'insegnamento"

marzo 1981 - Atari mette in vendita l'Atari 2600 in Germania

25 marzo 1986 - Viene fondata l'Ubisoft

8 marzo 1987 - viene fondata la The Bitmap Brothers

marzo 1993 - Viene chiusa l'Epyx, in difficoltà già dal 1989 circa a causa del declino dei sistemi a 8 bit

10 marzo 1994 - SEGA mette in vendita la console portatile Sega Mega Jet in Giappone.

1º marzo 1997 - Nintendo mette in vendita la console Nintendo 64 in Europa e Australia

Alcuni giochi scelti in base alle date che ho trovato qui sopra

Marzo 1981	Defender
Marzo 1986	Jail Break, Ikari Warriors, Fantasy Zone, 1942 Mission, Gyrodine, Raven Skull
Marzo 1987	Time Scanner, Fantasy Zone II, Sky Shark, Super Lode Runner, The Goonies II, Woody Pop
Marzo 1993	Cannon Fodder, Body Blows, Equinox, Out Run 2019, Dungeon Explorer II, Battle Road Runner, Toni Larussa Baseball, Arnie II
Marzo 1994	Beneath a Steel Sky, The Game of Life, Wing Commander Privateer: Righteous Fire, Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep, Lost Vikings, Super Alfred Chicken, Street of Rage III
Marzo 1997	MechWarrior 2: Arcade Combat Edition, Super Double Yaku-man II, Tekken 3, F1 Pole Position 64, DOOM 64, Dragon Master Silk, Micro Machine V3, Carnage Heart, City of the Lost Children



Millions of years ago on the planet Cybertron, evil Decepticons sought to destroy their peace-loving Autobot® neighbors in a quest for total domination. The war devastated the planet, draining it of all energy reserves. And so the two forces left Cybertron, carrying their battle into space with them. Locked in combat, they crashed into Earth. 4 million years later, the battle rages on.

PLOTTING DISASTER

The Decepticons have formulated a new plan. The details are unknown, but the Autobots have intercepted a message along with the Decepticons are building a great robot with which to threaten the Earth.



MAY THE BEST MACHINE WIN

If the Decepticons are able to steal enough energy, they'll destroy the Earth and the last Earth energy will be an evil one. Your only hope lies with the Autobots. Use them wisely and well. The future of the Earth is in your hands.

THE PLANET EARTH WANTS YOU

If the Earth is to be saved, the Autobots will need your help. One cross may call for steel, another for agility, yet another for sheer power. As problems arise, you must decide which Autobot is best suited for the job.

To carry out their plan, the Decepticons must steal energy from several different sources.

They will track the energy on the map to find out where to steal it.

